



ENTREVISTA

“La idea és fer-ne un prototip i presentar-lo a inversors”

PARLAM AMB...

Simón Garcés i Víctor Blanch

ESTUDIANTS DE DOCTORAT I DE MÀSTER DE LA UIB I GUANYADORS DEL II CONCURS D'EMPRENEDORS UNIVERSITARIS

J. MATEU
PALMA

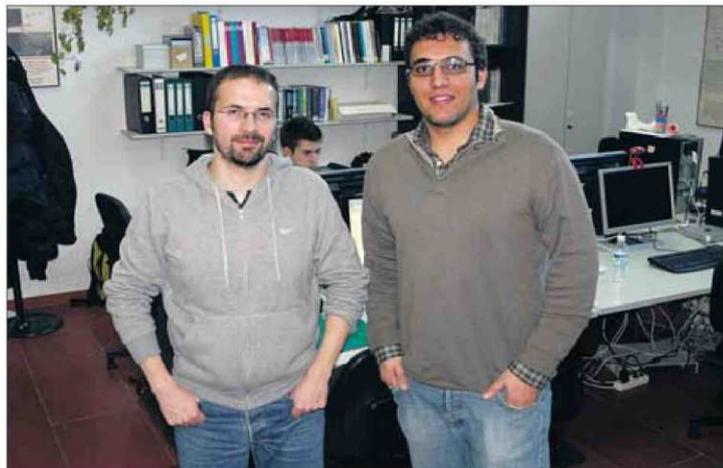
■ Simón Garcés és estudiant de doctorat de la Unitat de Gràfics i Visió per Ordinador de la UIB (UGVIA) i Víctor Blanch és estudiant de màster i fa feina en aquest grup d'investigació de la Universitat. Tots dos varen guanyar el premi a la millor idea empresarial presentada per alumnes de la UIB en el II Concurs d'Emprenedors Universitaris 2010 pel projecte 'Videojocs de control innovador basat en visió'. En el mateix concurs varen ser premiats el doctor Andreu Palou i el grup de recerca Bioquímica, Biologia Molecular, Nutrició i Biotecnologia-Nutrigenòmica pel projecte d'empresa 'Alimentòmica' i Maria del Mar Socias, Dolça Feliu, Gemma Bes, Bàrbara Flaquer i Catín Cañellas pel pla d'empresa '3+1 (Ametlla+)'.
Parlam amb Simón Garcés i Víctor Blanch del seu projecte distingit amb el premi a la millor idea empresarial presentada per alumnes de la Universitat.

■ **Per què vàreu presentar aquest projecte al concurs?**

■ El concurs consistia a presentar un projecte d'empresa i nosaltres vàrem presentar un projecte sobre el desenvolupament d'un videojoc que fos controlat amb la visió.

■ **Per què un projecte com aquest?**

■ Perquè tots dos hem estudiat



Víctor Blanch i Simón Garcés en un laboratori d'informàtica de la UIB. J. MATEU

■ **“El projecte era per al desenvolupament d'un videojoc que es controlàs amb la visió”**

informàtica i ens agraden els videojocs. A més, els dos treballam en la interacció de visió per ordinador i hem ajuntat el que sabem intentant plasmar-ho d'una manera que s'entengüés, i va anar bé.

■ **La idea bàsica del videojoc, quina és?**

■ Es basa en la visió per computador. El control del videojoc vendria gràcies a les imatges que capta l'ordinador, que veu el que tu fas, ho interpreta, i permet a l'usuari interactuar-hi. Per exemple, podria controlar els jocs per mitjà de la mirada.

■ **I com es desenvoluparia el projecte?**

■ El projecte demanava que també s'explicàs la idea de negoci. Nosaltres ho vàrem fer amb dues vies. Per una banda, com utilitzar el videojoc des de dispositius mòbils (telèfons mòbils, ipads...) i, per l'altra, la creació de jocs a mesura per a empreses o institucions que cobreixen necessitats diverses. Per exemple, en escoles es

podrien fer jocs per a tallers de psicomotricitat.

■ **El projecte, va dirigit especialment a algun col·lectiu?**

■ Els dispositius mòbils van dirigits a qualsevol persona que hi estigui interessada, però també hi ha una part més específica dirigida a fer accessible aquest món a persones amb alguna discapacitat o una necessitat. En aquest sentit, hi podria haver una altra possible aplicació en la gent gran, en temes de psicomotricitat i rehabilitació. És una tecnologia que pot ser útil a molta gent en el seu dia a dia, com el programa SINA d'interacció per ordinador, que també hem desenvolupat a la UIB.

■ **Pensau comercialitzar el videojoc?**

■ La categoria per la qual ens varen premiar no obliga a desenvolupar-lo, però la idea és fer un prototip i presentar-lo a inversors.

■ **Què suposa per a vosaltres haver aconseguit aquest reconeixement?**

■ Estam contents perquè suposa que la feina que hem fet està bé i veiem que pot tenir futur. Això ens motiva i ens dóna confiança i més perquè sabem que hi ha pocs premis relacionats amb la informàtica.



PREMIOS

Reconocimiento al esfuerzo y a la innovación



El equipo dirigido por el Dr. Andreu Palou ha ganado el premio al mejor plan de empresa, valorado en 6.000 euros.

Ya se conocen los proyectos ganadores de los premios Emprendedores Universitaris, organizado por la UIB, y los galardonados como Jove Empresari y Jove Emprenedor de Mallorca 2010, del concurso que promueve la asociación Joves Empresaris de Balears. El esfuerzo, la innovación y la creatividad son características comunes de los proyectos galardonados.

Emprendedores universitarios

El II Concurs d'Emprendedores

Universitaris ha concedido el premio al mejor plan de empresa, dotado con 6.000 euros, al proyecto Alimentòmica, relacionado con la explotación de los componentes de la leche materna para prevenir el sobrepeso. El premio al mejor plan de empresa dentro del ámbito de las ciencias sociales, dotado con 3.000 euros, lo ha recibido el proyecto 3+1 (Ametlla +) para la fabricación de un condimento elaborado a partir de almendra mallorquina. Finalmente, el premio a la mejor idea empresarial de alumnos de la UIB, de 1.500 euros, ha ido destinado al desarrollo de video-juegos que no necesitan ningún tipo de mando.

**> EMPRENDEDORES/ UIB**

'Alimentòmica', un proyecto empresarial basado en la explotación del uso de componentes de la leche materna; 'Almendra +', una idea de negocio que valoriza este producto autóctono, y novedosos videojuegos controlados por visión son los premiados en esta segunda edición. Por **Elena Soto**



Los premiados en el II Concurso de Emprendedores Universitarios durante la entrega de los galardones. / UIB

Almendras, videojuegos y leptina ganadores en la UIB

La leptina (sustancia presente en la leche materna), la almendra mallorquina y los videojuegos de control innovador han sido los ganadores del II Concurso de Emprendedores Universitarios, un certamen organizado por la UIB, mediante la Fundación Universidad-Empresa de las Islas Baleares (FUEIB), que premia las mejores ideas de negocio o proyectos empresariales innovadores. Y que cuenta también con el apoyo de la Dirección General de Investigación, Desarrollo Tecnológico e Innovación del Govern, la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT) y Sa Nostra, Caixa de Balears.

A la convocatoria de 2010 han concurrido un total de 28 proyectos pertenecientes a diferentes ámbitos profesionales como el turismo, el medio ambiente, la biotecnología, la salud, la nutrición o las tecnologías de la comunicación, entre otros. El concurso, dirigido a todos los miembros de la UIB (estudiantes, titulados personal administrativo, docente e investigador), estaba dividido en tres categorías: premio al mejor plan de empresa general, al mejor plan de empresa del sector humanidades y a la mejor idea empresarial presentada por alumnos de la UIB. Su dotación económica es de 6.000, 3.000 y 1.500 euros respectivamente.

En la presente edición, el premio al mejor plan de empresa ha sido concedido al profesor Andreu Palou y a su grupo de investigación de Bioquímica, Biología Molecular,

Nutrición y Biotecnología -Nutrigenómica- por el proyecto denominado *Alimentòmica*, que desarrolla un modelo empresarial basado en la explotación del uso de componentes de la leche materna en la prevención del sobrepeso, la obesidad y las complicaciones asociadas.

En el sector de humanidades, ciencias de la salud, ciencias sociales y jurídicas, el premio al mejor plan de empresa ha sido otorgado al proyecto 3+1 (*Almendra +*), una iniciativa de fabricación y comercialización de un producto gastronómico gourmet, que tiene como base la almendra mallorquina. El proyecto ha sido presentado por María del Mar Socías, Dulce Feliu, Gemma Bes, Bárbara Flaquer y Catin Cañellas.

Finalmente, los ganadores del Premio a la mejor idea empresarial presentada por alumnos de la UIB han sido Simón

Garcés y Víctor Blanco, con un proyecto para el desarrollo de videojuegos de control innovador basado en visión. Esta iniciativa consiste en la creación de una empresa dedicada al desarrollo de videojuegos con los que se puede interactuar sin ningún tipo de mando, teclado o dispositivo externo, sino que se implementan con gestos o movimientos de partes de nuestro cuerpo como los ojos o la cabeza.

En relación al premio al mejor plan de empresa que ha recaído en el proyecto *Alimentòmica* de Andreu Palou y su grupo. Este investigador ha destacado que «el gran problema hoy en día no son las ideas, ni la investigación ni el reconocimiento, que ya lo tenemos, sino poder llevar todo esto a la práctica». Según Palou, su investigación, que ya ha obtenido distintas patentes tanto en España como a nivel internacional, es susceptible de ser

ampliada a nuevos componentes presentes también a la leche materna que, como la leptina, pueden ser beneficiosos para la salud en la prevención de enfermedades a la edad adulta.

En el proyecto ganador de la segunda categoría 3+1 (*Almendra +*), las promotoras ya han dado los primeros pasos y buscan resolver el conflicto de todas aquellas personas que, a pesar de que les gusta la cocina y quieren comer sano, no tienen tiempo para hacer platos elaborados, como pueden ser los tradicionales de la cocina mallorquina. Así, han apostado por la recuperación de un producto tan arraigado a la gastronomía y la economía mallorquina como es la almendra.

Este grupo de emprendedoras ofrece un producto de ingredientes naturales entre los que hay la almendra, que es una base para la preparación de distintos platos, dulces y salados. Su intención es comercializarlo a través de la venta *on line* y de portales gourmet.

Finalmente, los ganadores del tercer apartado presentaron la propuesta *Desarrollo de videojuegos de control innovador basado en visión* con la que buscan la creación de una empresa dedicada al desarrollo de videojuegos con los que se pueda interactuar de forma diferente. Los alumnos premiados quieren ofrecer un producto nuevo adaptable a la demanda tanto de empresas turísticas, escuelas o centros de rehabilitación, por ejemplo, como de servicios de telefonía móvil.



F. Alzamora, Montserrat Casas y A. Manchado durante el acto.



PREMIOS

Reconocimiento al esfuerzo y a la innovación

Ya se conocen los proyectos ganadores de los premios Emprendedores Universitarios, organizado por la UIB, y los galardonados como Jove Empresar y Jove Emprendedor de Mallorca 2010, del concurso que promueve la asociación Joves Empresar de Balears. El esfuerzo, la innovación y la creatividad son características comunes de los proyectos galardonados.

Emprendedores universitarios

El II Concurs d'Emprendedores Universitaris ha concedido el premio al mejor plan de empresa, dotado con 6.000 euros, al proyecto Alimentòmica, relacionado con la explotación de los componentes de la leche materna para prevenir el sobrepeso. El premio al mejor plan de empresa dentro del ámbito de las ciencias sociales, dotado con 3.000 euros, lo ha recibido el proyecto 3+1 (Ametlla +) para la fabricación de un condimento



De izquierda a derecha: Jaume Mataró y Jorge Soriano, de Valvèrica, y José Miguel Palou y Ferrnando Chant, de Obec en la entrega de los premios en La Mercadería.

elaborado a partir de almendra mallorquina. Finalmente, el premio a la mejor idea empresarial de alumnos de la UIB, de 1.500 euros, ha ido destinado al desarrollo de video-juegos que no necesitan ningún tipo de mando.



PREMIOS

Reconocimiento al esfuerzo y a la innovación

Ya se conocen los proyectos ganadores de los premios Emprendedores Universitarios, organizado por la UIB, y los galardonados como Jove Empresari y Jove Emprenedor de Mallorca 2010, del concurso que promueve la asociación Joves Empresaris de Balears. El esfuerzo, la innovación y la creatividad son características comunes de los proyectos galardonados.

Emprendedores universitarios

El II Concurs d'Emprendedores Universitaris ha concedido el premio al mejor plan de empresa, dotado con 6.000 euros, al proyecto Alimentòmica, relacionado con la explotación de los componentes de la leche materna para prevenir el sobrepeso. El premio al mejor plan de empresa dentro del ámbito de las ciencias sociales, dotado con 3.000 euros, lo ha recibido el proyecto 3+1 (Arnellia +) para la fabricación de un condimento elaborado a partir

de almendra mallorquina. Finalmente, el premio a la mejor idea empresarial de alumnos de la UIB, de 1.500 euros, ha ido destinado al desarrollo de videojuegos que no necesitan ningún tipo de mando.



De izquierda a derecha: Jaume Mateu y Jorge Serrano, de Alimentòmica, y José Miguel Palou y Fernando Chiant, de Dbeix, en la recogida de los premios



PREMIOS

Reconocimiento al esfuerzo y a la innovación

Ya se conocen los proyectos ganadores de los premios Emprendedores Universitaris, organizado por la UIB, y los galardonados como Jove Empresari y Jove Emprenedor de Mallorca 2010, del concurso que promueve la asociación Joves Empresaris de Balears. El esfuerzo, la innovación y la creatividad son características comunes de los proyectos galardonados.

Emprendedores universitarios

El II Concurs d'Emprenedors Universitaris ha concedido el premio al mejor plan de empresa, dotado con 6.000 euros, al proyecto Alimentòmica, relacionado con la explotación de los componentes de la leche materna para prevenir el sobrepeso. El premio al mejor plan de empresa dentro del ámbito de las ciencias sociales, dotado con 3.000 euros, lo ha recibido el proyecto 3+1 (Ametlla +) para la fabricación de un condimento elaborado a partir

de almendra mallorquina. Finalmente, el premio a la mejor idea empresarial de alumnos de la UIB, de 1.500 euros, ha ido destinado al desarrollo de videojuegos que no necesitan ningún tipo de mando.



De izquierda a derecha: Jaume Mateu y Jorge Serrano, de Valoretica, y José Miguel Palou y Fernando Chiarri, de Obex, en la recogida de los premios.



La Fundació Universitat-Empresa premia a Andreu Palou y su equipo

M.FERRAGUT PALMA

■ La Fundació Universitat-Empresa entregó ayer sus premios emprendedores. El galardón al mejor plan empresarial fue para el profesor Andreu Palou y su grupo de investigación por su Alimentòmica, empresa que desarrolla un modelo de explotación de componentes de la leche materna en la prevención del sobrepeso. El proyecto 3+1 (Ametlla+), de elaborar un producto gourmet, de Mar Socias, Dolça Feliu, Gemma Bes, Bàrbara Flaquer y Catín Cañellas, también fue premiado.

El premio para alumnos de la UIB fue para Simón Garcés y Víctor Blanch por el proyecto Desarrollo de Videjuegos de Control Innovador basado en Visión.